

RECTO

- 1 Inscrire le Nom Prénom et Adresse complète
En cas d'absence de Juge Arbitre Officiel dans la salle. Se référer à l'article 18 des règlements sportifs.
- 2 Inscrire le N°le Licence du JA..
- 3 Noter le lieu de la rencontre le plus complet possible (Nom du gymnase, adresse)
- 4 Inscrire le nom en toute lettres
- 5 Date du jour de la rencontre
- 6 Heure du début de la rencontre
- 7 (Nationale) I - II - III (Régionale) Pré Nationale - I - II - III (Départementale) Pré Régionale - I - II - III - IV
- 8 Inscrire le N°(ou la lettre) de la Poule
- 9 Rayer la mention inutile
- 10 Mettre le N°de l'Association en entier N°Ligue N ° Comité N°Association (ex : 04-44-0076)
- 11 Nom de l'Association en toutes lettres **ANGERS ST PAUL TT** et non **ANGERS SPTT** ainsi que le N°de l'Equipe.
- 12 Inscrire le N°de licence en cas d'absence de licen ce faire signer le joueur et porter en zone 31 le nom du joueur.
- 13 Inscrire le nom et le prénom (Le nom en majuscules)
- 14 Inscrire le Nombre de points (figure sur la licence) bien vérifier la validité de la licence 1°- 2°p hase.
- 15 Inscrire "E" pour Etranger ou "M" pour Muté comme porté sur la licence.
- 16 Pour un joueur absent à l'appel de son nom, porter le résultat 11/00, 11/00,11/00
Le laisser jouer ses parties suivantes en comptabilisant les points parties
- 17 Inscrire le nom du joueur en majuscules et la première lettre du prénom en cas d'homonymie
- 18 Pour les doubles inscrire les lettres des joueurs correspondants.
- 19 Inscrire le chiffre **1** pour la partie gagnée et **0** pour la partie perdue.
- 20 Inscrire les scores en 2 chiffres (02) et non (2) et tirer un trait dans les cases des manches non jouées
Faire précéder la marque du signe (-) lorsque la manche est perdue par l'équipe ABCDEF
- 21 Inscrire le total des points de la colonne
- 22 A cocher si des informations ont été portées au verso.
- 23 inscrire le nom et le numéro de licence du capitaine et le faire signer à la fin de la rencontre.
- 24 Inscrire le nom de l'association et n°de l'équipe ex St MARC TT 2
- 25 Reporter le résultat final de la zone 21 (Ne pas mettre 3 - 1 ou 2 - 2)
- 26 Signature du JA après la signature des capitaines.
- 27 Inscrire le N°de la journée inscrite au calendrier .

VERSO

- 28 Nom et Prénom du fautif
- 29 Association du fautif
- 30 Mettre un **X** dans la case appropriée
- 31 Inscrire dans ce pavé les fautes ayant entraîné un carton
C'EST LE JA QUI ECRIT ET NON UN CAPITAINE
- 32 Inscrire dans ce pavé en cas de licence manquante - Certificat médical absent
Inscrire également si un joueur est absent à l'appel de son nom pour une partie.
C'EST LE JA QUI ECRIT ET NON UN CAPITAINE
- 33 Inscrire sous la **DICTEE** du **CAPITAINE** réclamant la Réserve ou la Réclamation.
- 34 Faire signer les capitaines des deux équipes de la prise de connaissance des Réserves ou Réclamations
- 34
- 35 Signature du JA
- 36 Faire signer les capitaines des deux équipes de la prise de connaissance des cartons
- 37

